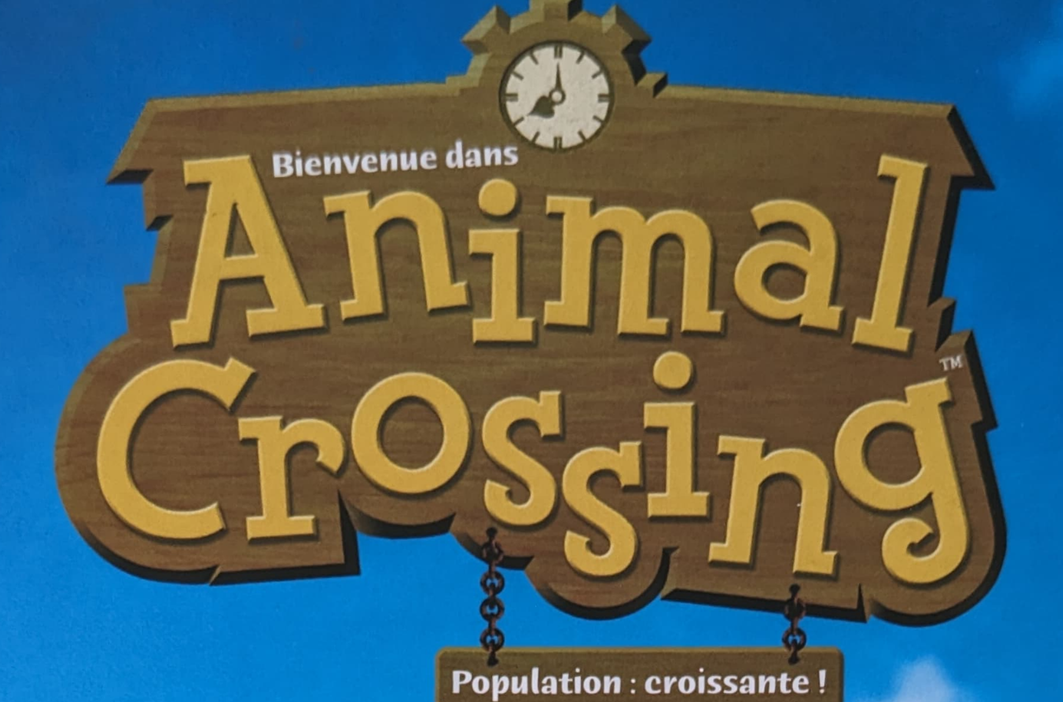
IM-DOL-GAFP-FRA



Inclut à la page 38 une section sur la Memory Card (carte mémoire) NINTENDO GAMECUBE

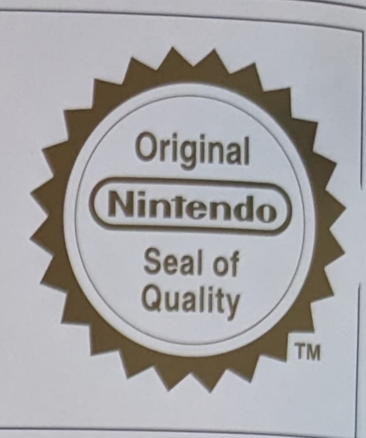
NINTENDO GAMECUBE

MODE D'EMPLOI

Art. Nr. 1624347M 0804/S&L

[0603/FRA/GC

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des disques de jeu ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.



Merci d'avoir choisi le disque ANIMAL CROSSING™ pour votre console NINTENDO GAMECUBE™.

AVERTISSEMENT : Veuillez vous reporter au manuel fourni avec ce produit avant de vous servir de votre console Nintendo®, disque ou accessoire. Ce manuel contient d'importantes directives de sécurité.

Veuillez lire ce manuel attentivement pour profiter pleinement de votre nouveau jeu. Il contient aussi d'importantes informations concernant la garantie et le centre d'appel. Conservez-le, il vous sera toujours utile.



CE JEU PERMET DE JOUER ALTERNATIVEMENT AVEC UN, DEUX, TROIS OU QUATRE JOUEURS ET MANETTES.



CE JEU EST COMPATIBLE AVEC LA CONSOLE DE JEU VIDEO PORTABLE GAME BOY ADVANCE.



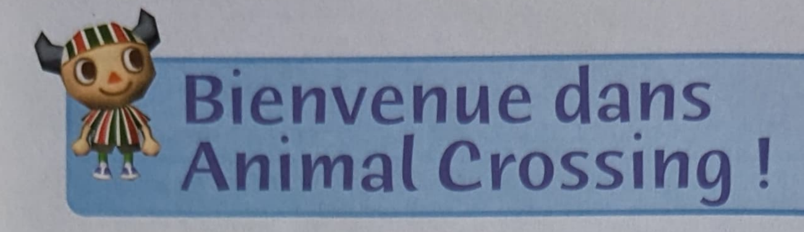
CE JEU NECESSITE UNE MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) POUR SAUVEGARDER VOTRE PROGRESSION, VOS PARAMETRES OU VOS RESULTATS.





Sommaire

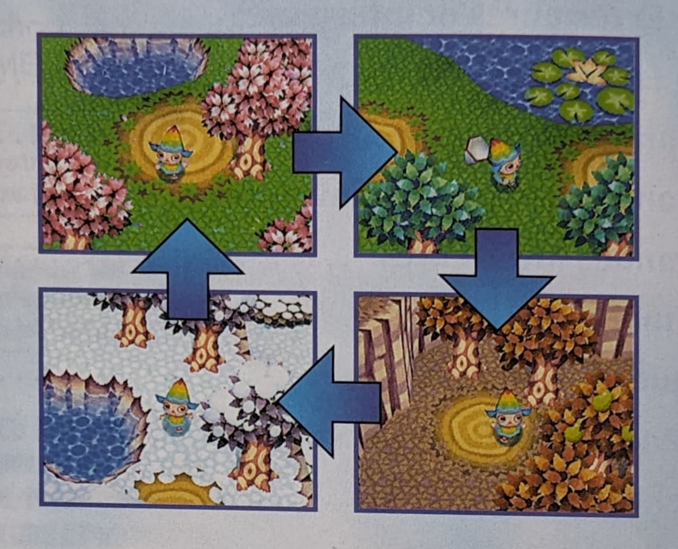




Bienvenue dans Animal Crossing !

Etes-vous prêt à commencer une nouvelle vie ?

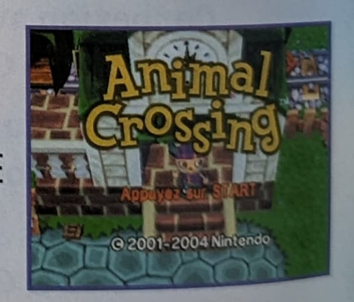
C'est exactement ce que vous pouvez faire dans ANIMAL CROSSING™ : commencer une nouvelle vie au milieu des animaux ! Le temps s'écoule comme dans la vraie vie, au rythme des saisons et des vacances. Les arbres changent de couleur. Il pleut. Il neige. Alors, qu'attendez-vous ? Faites vos valises et prenez un nouveau départ !





Commencer une partie

Insérez le disque du jeu ANIMAL CROSSING dans votre console NINTENDO GAMECUBE. Insérez une Memory Card (carte mémoire) dans le Slot A, fermez le couvercle et allumez la console. Quand l'**écran titre** apparaît, appuyez sur START/PAUSE pour commencer.



Vous aurez besoin d'une Memory Card (carte mémoire) pour sauvegarder votre progression.

Lors de la première partie

Parlez à Charly dans le train qui vous conduit dans votre nouvelle ville. Utilisez le Stick directionnel et le bouton A pour régler l'heure et nommer votre personnage et votre ville. (Voir les pages 8 et 9 pour plus d'informations sur l'écriture.) Vous devriez arriver en ville immédiatement après avoir effectué ces réglages. Vous pouvez maintenant commencer à explorer les environs !



Continuer une partie

Pour retourner dans votre ville, il suffit de répondre OUI à la première question qui vous est posée puis de choisir votre personnage dans la liste. Si vous désirez créer un nouveau personnage dans votre ville, choisissez JE DEBUTE. Vous pouvez avoir jusqu'à quatre personnages sur une Memory Card (carte mémoire). Et vous pouvez sauvegarder les données d'une seule ville sur une Memory Card (carte mémoire). Choisissez NAN, ATTENDS… pour modifier les réglages suivants.

SON

Permet de choisir entre STEREO, MONO ou CASQUE. Vous pouvez également modifier la façon dont parlent les animaux.

RASER UNE MAISON

Efface les données d'un personnage.

REGLER L'HORLOGE

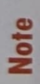
Modifie l'heure et la date.

VIBRATION

Active (OUI) ou désactive (NON) la fonction vibration de la manette NINTENDO GAMECUBE.

BATIR UNE VILLE

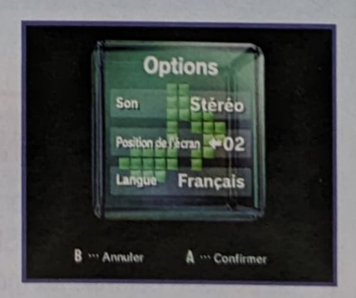
Efface les données d'une ville et permet d'entrer de nouvelles données.



Une fois effacées, les données d'une ville ne peuvent plus être récupérées ! Alors, réfléchissez bien avant de le faire. (Les lettres et motifs créés dans une ville ne seront pas effacés.)

Changer la langue du jeu

La langue utilisée pour le jeu dépend de celle de la NINTENDO GAMECUBE. Vous pouvez choisir de jouer dans une des cinq langues suivantes : anglais, français, allemand, espagnol et italien. Si votre NINTENDO GAMECUBE est déjà réglée sur une des langues mentionnées ci-dessus, la même langue sera utilisée pour le jeu. Dans le cas contraire, l'anglais est la langue par défaut.



Pour changer la langue du jeu, modifiez les paramètres de langue de votre NINTENDO GAMECUBE. Reportez-vous au mode d'emploi NINTENDO GAMECUBE pour de plus amples informations.



Commandes

Extérieures et intérieures

Boutons Z + L + R

Appuyez simultanément sur les boutons Z, L et R pour arrêter une partie de jeu NES.

START/PAUSE

Ouvrir ou fermer l'**écran d'inventaire.**

Stick directionnel

Marcher
Plus vous l'inclinez, plus vite vous avancez.

Déplacer le curseur
Déplacer le curseur sur l'**écran d'inventaire** et sur la **carte.**



REINITIALISATION DE LA POSITION NEUTRE DE LA MANETTE

Si les boutons L ou R sont enfoncés ou si le Stick directionnel ou le Stick C ne sont pas en position centrale au moment où la console est mise sous tension, ces positions seront considérées comme étant les nouvelles positions neutres de référence, brouillant les contrôles durant une partie.

Pour réinitialiser la manette, relâchez tous les boutons et sticks afin de leur permettre de revenir en position neutre, puis maintenez simultanément enfoncés les boutons X, Y et START/PAUSE pendant 3 secondes.





Bouton Y

Ouvrir ou fermer l'**écran d'inventaire.**

Bouton X

Afficher la **carte** (si vous l'avez déjà obtenue).

Bouton A

Devant un personnage	Parler
Devant une porte	Entrer
Devant un arbre	Secouer l'arbre
Devant un panneau d'affichage	Lire les messages
Avec un objet en main	Utiliser l'objet

Stick C

Centrer la caméra (à l'intérieur des maisons).

Bouton B

Maintenir enfoncé en inclinant le Stick directionnel pour courir.

Ramasser des objets.

Arracher les mauvaises herbes.

Revenir à l'écran précédent.



Ecrire

Dans ANIMAL CROSSING, l'**écran du clavier** apparaît à chaque fois que vous devez entrer un nom, écrire une lettre ou autres.



Bouton L

Verrouiller/déverrouiller les majuscules.

Stick directionnel

Choisir une lettre.

Manette ✚

Déplacer le curseur dans le texte.

Changer la disposition des touches

Vous pouvez modifier la disposition des touches de l'**écran du clavier** pour avoir la même disposition qu'un clavier classique, mais si vous n'êtes pas à l'aise avec cette disposition, appuyez sur le bouton Z pour passer en ordre alphabétique.





Accentuation

Pour changer l'accent sur certaines lettres, sélectionnez d'abord une lettre, puis appuyez sur le bouton A pour écrire. Une icône apparaît à l'écran près du bouton X, si la lettre peut être accentuée. Appuyez sur le bouton X pour changer l'accent sur cette lettre.





Bouton R

Entrer un espace.

Bouton Z

Changer la disposition des touches.

Bouton Y

Changer le clavier.

Bouton X

Accentuer une lettre.

Bouton A

Entrer une lettre.

START/PAUSE

Finir d'écrire.

Bouton B

Effacer une lettre.

Changer de clavier

Vous disposez de trois claviers différents pour écrire vos lettres : un clavier pour les caractères, un clavier pour les signes de ponctuation et un clavier pour les icônes. Appuyez sur le bouton Y pour passer d'un clavier à l'autre.

Mise en page

Déplacez le curseur avec la manette ✚ à l'endroit où vous souhaitez entrer ou effacer des caractères.

Espaces et sauts de ligne

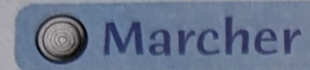
Pour entrer un espace, appuyez sur le bouton R ou sélectionnez ES sur le clavier, puis appuyez sur le bouton A. Pour entrer un saut de ligne, appuyez sur bas sur la manette ✚ ou sélectionnez ↵ sur le clavier des caractères, puis appuyez sur le bouton A.

Commandes NES

Lorsque vous jouez aux jeux NES dans ANIMAL CROSSING, utilisez le bouton Z pour effectuer une sélection et appuyez sur START/PAUSE pour jouer.

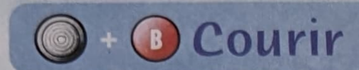


Commandes extérieures



Marcher

Plus vous inclinez le Stick directionnel, plus vite vous vous déplacez. Pour avancer doucement, inclinez légèrement le Stick directionnel.



+ B Courir

Maintenez le bouton B enfoncé en marchant.

A Action

Voici un aperçu des actions que vous pouvez réaliser avec le bouton A :

Parler

Placez-vous devant quelqu'un et appuyez sur le bouton A pour lui parler.





Entrer dans une maison

Placez-vous devant une porte et appuyez sur le bouton A pour entrer.

Utiliser un objet

Appuyez sur le bouton A pour utiliser l'objet que vous avez dans les mains.





Lire un panneau

Placez-vous devant un panneau et appuyez sur le bouton A pour lire les messages.

Secouer un arbre

Placez-vous devant un arbre et appuyez sur le bouton A pour en faire tomber les fruits.



Si vous restez immobile quelques instants, la date et l'heure apparaîtront en bas, à droite de l'écran.



Ⓑ Ramasser des objets



Ramassez tous les objets qui sont à vos pieds en appuyant sur le bouton B. Si votre inventaire est plein, vous pouvez choisir de laisser l'objet en question sur le sol ou de faire de la place dans votre inventaire en jetant un autre objet que vous possédez.

Le bouton B permet aussi d'arracher les mauvaises herbes.

Ⓧ Afficher la carte



Regardez la **carte** de la ville. Utilisez le Stick directionnel pour déplacer le curseur sur la **carte**. Ainsi, vous pouvez voir le nom de tous les bâtiments et personnages qui y figurent.

Il y a plein de choses à faire dehors !



Promenez-vous dehors tous les jours pour découvrir les merveilles qui vous entourent. Vous rencontrerez de nouveaux animaux, découvrirez d'étranges marques sur le sol et verrez nombre d'insectes et de poissons… Alors, ouvrez l'œil en vous baladant !







Commandes de l'écran d'inventaire

Appuyez sur le bouton Y ou sur START/PAUSE pour afficher l'**écran d'inventaire**. Vous pouvez transporter jusqu'à 15 objets (sans compter celui que vous avez en main) et 10 lettres.

Déplacer le curseur

Afficher le sous-menu (en sélectionnant un objet)

Retourner à l'écran précédent

Nom de la ville

Vêtement porté

Motifs créés

Utilisez cet onglet pour voir tous les motifs que vous avez créés. (Voir page 14 pour plus d'informations.)

CLOCHETTES



LETTRES

Les lettres roses sont celles que vous avez reçues, les bleues celles que vous avez écrites.

- Courrier non lu
- Courrier lu
- Courrier accompagné d'un cadeau

Curseur

Placez le curseur sur une case contenant un objet ou une lettre pour que s'affichent des informations.

OBJETS

Principales icônes :

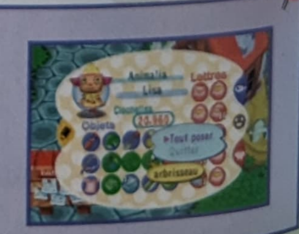
- Meubles
- Vêtements
- Papiers

Changer d'écran

Placez le curseur sur ces onglets et appuyez sur le bouton A pour voir la liste des poissons et insectes que vous avez attrapés. Vous pouvez également utiliser le bouton R pour passer d'un écran à l'autre.

Sélectionner plusieurs objets

Appuyez sur le bouton X pour sélectionner plusieurs objets simultanément. Placez le curseur sur un des objets sélectionnés et appuyez sur le bouton A pour les vendre tous d'un coup.



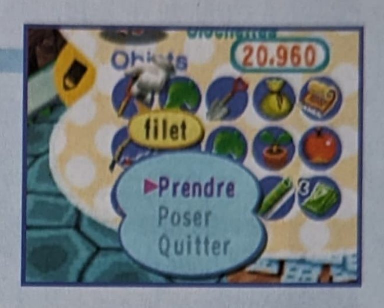


Commandes de menu

Il existe différentes commandes de menu vous permettant d'utiliser ou de déplacer des objets. Les commandes de menu changent en fonction de l'endroit où vous vous trouvez ou de l'objet sélectionné. Vous trouverez ci-dessous la description des commandes les plus utiles.

Prendre

Prendre un objet et le déplacer dans l'**écran d'inventaire**. Utilisez cette commande pour déplacer ou trier certains objets. Vous pouvez aussi utiliser cette commande pour prendre un objet dans la main ou envoyer un objet avec votre courrier.



Appuyez sur le bouton L pour saisir un objet sans afficher les commandes de sous-menu.

Poser

Poser au sol un objet que vous avez sélectionné. Les objets posés au sol peuvent rester là pendant des jours, mais ils peuvent aussi disparaître. Parfois, ils atterrissent parmi les objets trouvés du poste de police.

Jeter

Jeter les lettres. Il est impossible de récupérer des lettres jetées, alors, réfléchissez bien avant de le faire !

Changer de vêtements !



Choisissez un vêtement avec le Stick directionnel.



Faites glisser le vêtement sur vous et appuyez sur le bouton A.



Vous portez maintenant le vêtement !

Le vêtement que vous portiez est rangé dans votre inventaire.

Utilisez vos propres motifs !

Appliquez les motifs de votre création sur vos vêtements et parapluies. (Voir page 22 pour plus d'informations sur la création de motifs.)

1 A partir de cet écran, appuyez sur le bouton A pour afficher la page des motifs.



2 Choisissez un motif avec le bouton A.

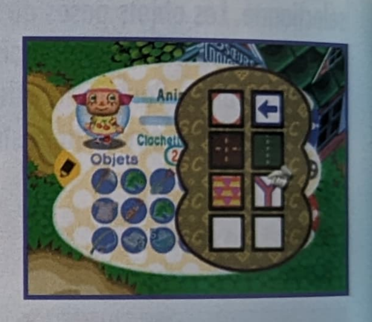
3 Sélectionnez IMPRIMER pour décider où appliquer le motif.

Imprimer sur les vêtements, sur les parapluies

Où que vous soyez !

Imprimer sur les vêtements

Appliquez le motif choisi sur vos vêtements.
Le vêtement que vous portiez sera rangé dans votre inventaire.



Imprimer sur les parapluies

Servez-vous du motif choisi comme d'un parapluie. Il n'est pas nécessaire d'avoir un parapluie pour cela.

Imprimer sur les murs, sur le sol

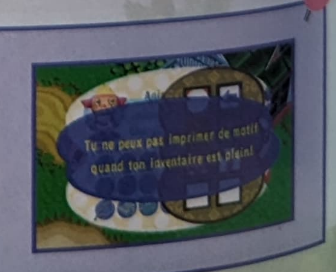
Uniquement chez vous !

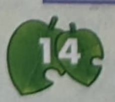
Appliquez le motif choisi sur les murs ou le sol. Le papier peint ou le tapis que vous utilisiez sera rangé dans votre inventaire.



Toutefois...

Vous ne pouvez pas appliquer de motifs sur les vêtements, murs ou sols si votre inventaire est plein.





Poser à l'intérieur de votre maison

Uniquement chez vous !

Montrer sur un vêtement

Montrez vos motifs sur des vêtements dans votre maison.



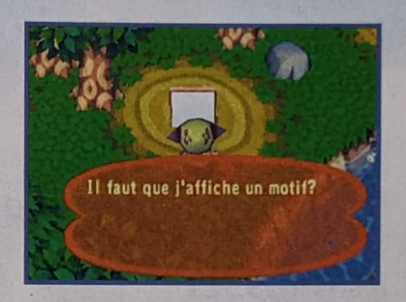
Montrer sur un parapluie

Montrez vos motifs sur des parapluies dans votre maison.

Afficher un motif

Sur les panneaux !

Après avoir installé un panneau dehors, placez-vous devant et appuyez sur le bouton A pour y imprimer un de vos motifs.



Se servir des outils !

Changez d'outil comme vous l'avez fait pour changer de vêtements. Pour ranger un outil, affichez l'**écran d'inventaire**, placez le curseur sur votre personnage puis appuyez sur le bouton A pour saisir l'outil. Rangez-le ensuite dans votre inventaire.

Pelle

Utilisez la pelle pour creuser la terre. Vous pouvez également vous en servir pour reboucher un trou ou enterrer un objet.

Canne à pêche

Sans canne à pêche, il est impossible d'attraper des poissons ! Chaque poisson pêché est enregistré dans votre liste de pêche.

Filet

Utilisez-le pour attraper des insectes. Chaque insecte attrapé est enregistré dans votre liste d'insectes.

Cadeaux envoyés par courrier

Si vous recevez un cadeau par courrier, placez le curseur sur la lettre, appuyez sur le bouton A et sélectionnez CADEAU. Faites-le ensuite glisser dans votre **écran d'inventaire** pour l'ouvrir.

Sacs d'argent

Vous pouvez déplacer ces sacs depuis votre inventaire vers votre porte-monnaie. Appuyez sur le bouton A pour les saisir et faites-les glisser dans l'**écran d'inventaire**, à l'endroit où est affiché le nombre total de clochettes que vous possédez. Appuyez ensuite sur le bouton A pour les ajouter à vos fonds.



Commandes intérieures

Poser un meuble





Vous ne pouvez pas poser de meuble quand il n'y a pas assez de place. Vous ne pouvez pas ouvrir de pochettes-surprises dans votre maison.

Choisissez le meuble que vous voulez mettre dans votre maison…

…puis choisissez POSER.

Une fois le meuble posé…

Ramasser

Placez-vous devant le meuble que vous souhaitez ramasser et appuyez sur le bouton B. Le meuble sera rangé dans votre inventaire.

Utiliser

Vous pouvez utiliser certains objets en vous plaçant devant puis en appuyant sur le bouton A ou en inclinant le Stick directionnel.

Jouer aux jeux NES !

Si vous trouvez une console NES, emmenez-la chez vous et appuyez sur le bouton A pour jouer. Pour quitter, appuyez simultanément sur les boutons L, R et Z.

Centrer la caméra

Utilisez le Stick C pour changer votre angle de vue à l'intérieur de votre maison.

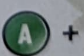
Déplacer un meuble

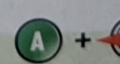
Inclinez le Stick directionnel tout en maintenant le bouton A enfoncé pour déplacer ou faire pivoter un meuble dans votre maison. Il est nécessaire d'avoir assez de place pour faire ça.



Lorsque vous saisissez un objet par l'avant…

 Poussez-le !

 +  Tirez-le !

 Tournez-le !

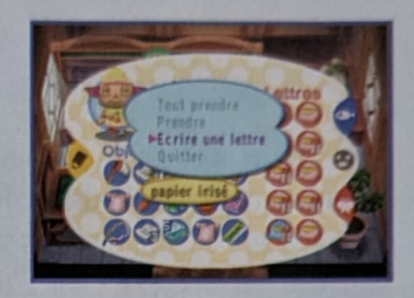




Ecrire une lettre

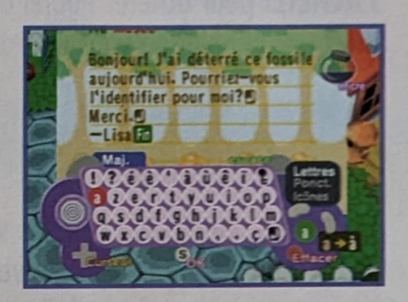
1 Choisir un papier à lettres et un destinataire

Choisissez un papier à lettres dans votre inventaire puis sélectionnez ECRIRE UNE LETTRE. Lorsque le papier à lettres apparaît à l'écran, choisissez le nom du destinataire dans la liste.



2 Ecrire la lettre

Ecrivez votre texte. (Voir page 8 pour entrer les caractères.) Une fois que c'est fait, vous retournez à l'**écran d'inventaire**. La lettre que vous avez écrite apparaît dans votre inventaire sous la forme d'une icône bleue.



Envoyer un cadeau

Si vous voulez envoyer un cadeau avec votre courrier, prenez-le dans votre inventaire, faites-le glisser sur la lettre et appuyez sur le bouton A.



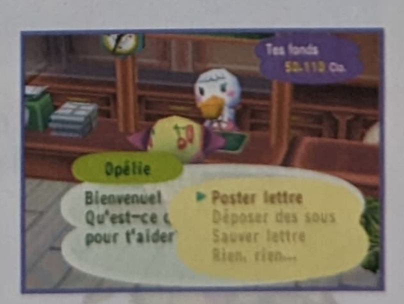
Réécrire une lettre

Vous pouvez réécrire une lettre que vous avez écrite. Pour changer le destinataire, placez le curseur près du destinataire et appuyez sur droite sur la manette ✚.



3 Emmener une lettre au bureau de poste

Postez votre lettre au bureau de poste et c'est tout ! Vous pourriez même recevoir une réponse.





Boutique de Tom Nook

Chez Tom Nook, vous pouvez faire vos achats et bien plus encore ! Parlez à Tom pour connaître quelles sont les autres possibilités.

Acheter

Appuyez sur le bouton A lorsque vous êtes devant un objet pour l'acheter. Tom Nook vous donnera des informations sur l'objet ainsi que son prix. (S'il s'agit d'un vêtement, d'un papier peint ou d'un tapis, il vous montrera même à quoi il ressemble.) Sélectionnez J'ACHETE! pour acheter l'objet ou RIEN, RIEN… si l'objet ne vous intéresse pas.

Vous ne trouvez pas votre bonheur ?

Les articles changent tous les jours. Alors, si vous ne trouvez pas ce qui vous intéresse, revenez le lendemain !

Vendre

Vendez les objets dont vous ne voulez plus pour gagner un peu d'argent. Une fois l'objet vendu, vous ne pouvez plus revenir en arrière. Alors, faites attention ! Effectuez la sélection avec le bouton A, ou utilisez le bouton X pour sélectionner plusieurs objets à la fois et les vendre tous d'un coup.



Catalogue

Consultez la liste de tous les objets que vous avez achetés ou reçus dans le passé. Sélectionnez un objet dans la liste pour le commander. Cliquez sur l'onglet à droite ou appuyez sur le bouton R pour changer le type d'objet affiché.



Prix des navets

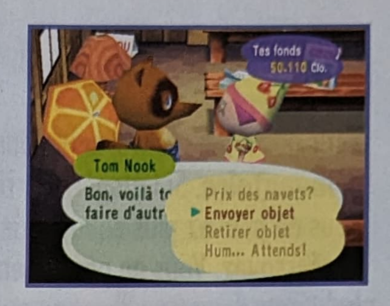
Consultez le prix des navets. Il change tous les jours. Vérifiez bien le prix avant de les vendre, car si vous ne faites pas attention, vous perdrez de l'argent !



Créer des codes secrets

Parfois, vous voulez donner un de vos objets à un ami, mais vous ne pouvez pas le lui apporter vous-même et votre ami ne peut pas venir le chercher. C'est là que le service d'expédition de Tom Nook est utile.

Vous pouvez apporter n'importe quel objet de votre catalogue à Tom Nook et obtenir un code secret pour cet objet. Transmettez ensuite ce code à votre ami pour qu'il l'utilise dans la boutique Nook de son village et qu'il reçoive l'objet en question.



Recevoir des codes secrets

Choisissez AUTRE CHOSE puis ENVOYER OBJET. Tom vous demandera de lui indiquer l'objet ainsi que le nom de la ville et de joueur que votre ami utilise. Il vous donnera ensuite un code secret que seul votre ami pourra utiliser dans sa ville ! Bien sûr, une fois que l'objet est donné, vous ne pouvez plus le récupérer !



Se servir des codes secrets

Si vous recevez un code secret d'un ami, rendez-vous simplement dans votre boutique Tom Nook. Choisissez AUTRE CHOSE puis RETIRER OBJET. Une fois le code secret donné, Tom Nook vous donnera l'objet.







Le bureau de poste

Vous pouvez envoyer des lettres et aussi payer votre dette au bureau de poste. Parlez à l'employé pour afficher le menu.

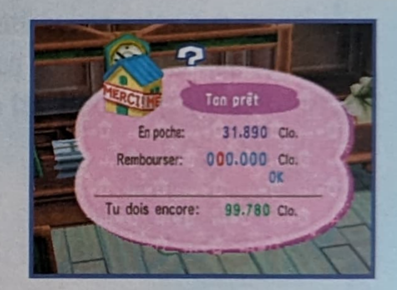
Poster une lettre

Pour poster une lettre, sélectionnez-la dans votre **écran d'inventaire**. Si l'étagère derrière le comptoir est remplie, vous ne pouvez plus envoyer de lettres. Revenez plus tard et réessayez. Vous ne pouvez envoyer des lettres qu'aux habitants de votre ville et au musée Pétaouch'.



Rembourser sa maison

Choisissez DEPOSER DES SOUS pour rembourser une partie de votre emprunt. Décidez du montant que vous souhaitez rembourser avec le Stick directionnel et sélectionnez OK pour rembourser votre maison.



Une fois votre maison remboursée...

Parlez à Tom Nook une fois votre maison remboursée. Il sera ravi d'agrandir votre maison !



Archiver ses lettres

Vous pouvez conserver jusqu'à 160 lettres sur la Memory Card (carte mémoire) d'une ville.



L'atelier de couture

Concevez et affichez vos propres motifs dans l'atelier. Vous pouvez transporter jusqu'à 8 motifs.

Regarder les motifs exposés

Appuyez sur le bouton A devant un motif exposé pour voir les commandes suivantes :

EXPOSER LE MIEN !

Pour exposer votre motif dans l'atelier.



Bien sûr !

Pour remplacer le motif exposé dans l'atelier par votre création.

J'échange !

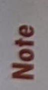
Pour échanger votre motif contre l'un de ceux exposés dans l'atelier.

JE LE VEUX !

Pour prendre le motif sélectionné. Vous devez toutefois effacer un des motifs que vous transportez.

ON ECHANGE ?

Pour échanger votre motif contre l'un de ceux exposés dans l'atelier.



Note Lorsque vous changez un motif, celui-ci change également sur tous les objets où il a été imprimé. Toutefois, les vêtements et parapluies exposés à l'atelier ne changeront pas, pas plus que le drapeau sur votre île.

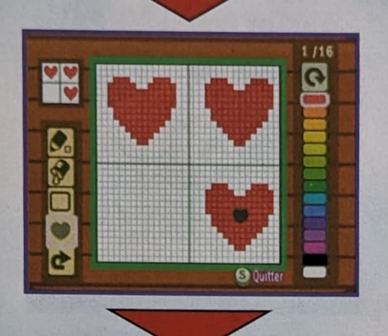
Voir page 14 pour plus d'informations sur les motifs.

Si vous parlez à Layette...

Créer un motif



Choisissez l'endroit où vous souhaitez le garder. Ceci effacera l'un des motifs de votre **écran d'inventaire**.



Créez vos motifs grâce aux outils de création.
(Voir page 23 pour plus d'informations sur les outils de création.)



Une fois le motif terminé, donnez-lui un nom. Vous pouvez utiliser jusqu'à 16 caractères. Ce service est payant.

Des conseils ?

Sélectionnez ceci pour que Layette vous donne des conseils sur les motifs exposés dans l'atelier.



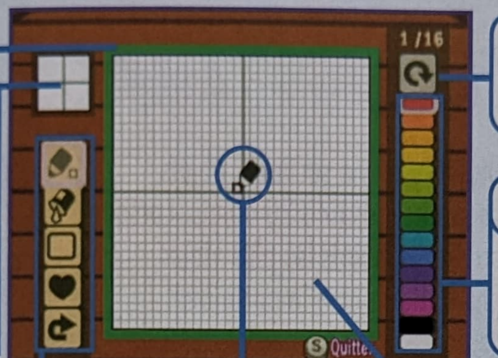
Sauver motif

Vous pouvez avoir jusqu'à 96 motifs sur une Memory Card (carte mémoire).

Transfert des outils sur la Game Boy Advance

Transférez vos motifs vers la Game Boy Advance pour pouvoir les modifier ou en créer d'autres. (Voir page 34 pour plus d'informations sur la création de motifs.)

Créer ses propres motifs !



Curseur

Utilisez les boutons L et R pour passer d'une zone à l'autre. Votre zone actuelle a une bordure verte.

Grille

Activez ou désactivez la grille.

Outils

Curseur pinceau

Utilisez le Stick directionnel pour déplacer le curseur et peignez avec le bouton A.

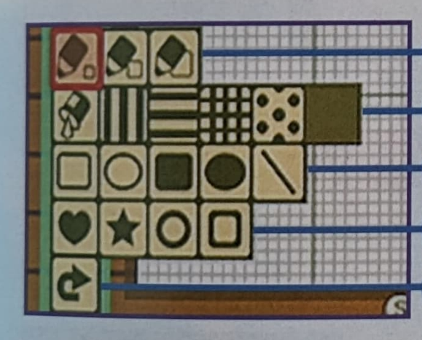
Changez les combinaisons de couleurs.

Palette

Choisissez vos couleurs ici.

Canevas

Concevez votre motif sur cette grille 32x32.



- Crayons
- Pinceaux
- Formes
- Symboles
- Annuler (efface la dernière marque)

Lorsque le curseur est sur le canevas :

Stick directionnel

Déplacer le curseur pinceau.

Boutons L + R

Changer de zone.

Bouton Y

Annuler.

Manette ✚

Choisir l'outil.



Bouton X

Activer ou désactiver la grille.

Stick C

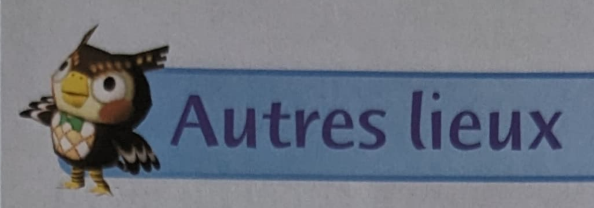
Choisir la couleur.

Bouton B

Choisir une couleur sur le canevas.

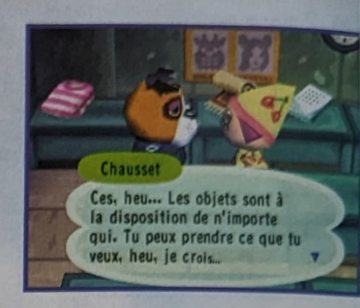
Bouton A

Peindre/confirmer.



Autres lieux

Poste de police



Dans chaque poste de police, il y a une section « objets trouvés », où peuvent être stockés jusqu'à 20 objets. Lorsque plus de 20 objets sont trouvés, les objets les plus vieux disparaissent. N'hésitez pas à réclamer n'importe quel objet perdu. Les agents de police vous donneront aussi de précieuses informations sur les événements à venir.

Lorsque vous visitez une autre ville…

N'oubliez pas de vous arrêter au poste de police quand vous visitez la ville d'un ami. L'officier Maret vous donnera une carte de la ville, ce qui est bien utile pour s'orienter.



Voir page 29 pour plus d'informations sur comment visiter d'autres villes.

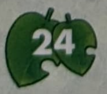
Fontaine

Si vous ne pouvez pas livrer un objet parce que la personne a déménagé, apportez l'objet à la fontaine pour vous excuser de n'avoir pas pu mener à bien votre tâche. La fontaine peut également vous donner des informations sur l'état de la ville.



Si vous savez où le destinataire a déménagé…

Si vous connaissez la nouvelle adresse du destinataire, rendez-vous dans cette ville pour lui donner l'objet. Il vaut toujours mieux terminer ce qu'on a commencé plutôt que de s'excuser.



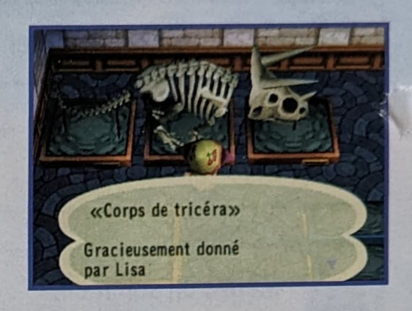
La décharge

Laissez-y les objets dont vous ne voulez plus. Ils resteront dans la décharge jusqu'au prochain ramassage d'ordures.



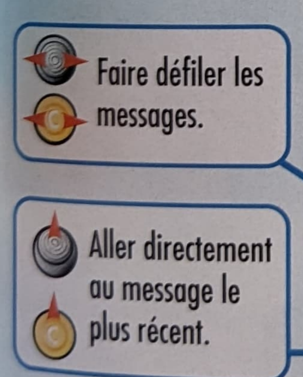
Musée

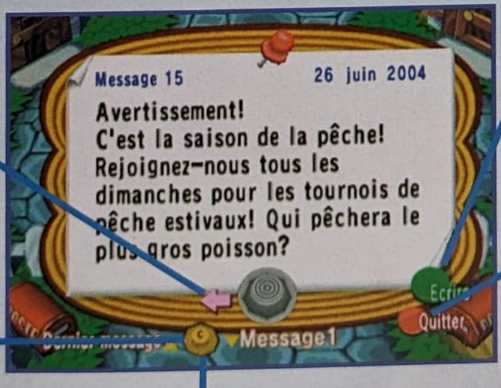
Vous pouvez faire don au musée de votre collection de fossiles, de peintures, de poissons ou d'insectes. Vos dons y seront exposés, pour que tout le monde puisse venir les voir à n'importe quel moment.

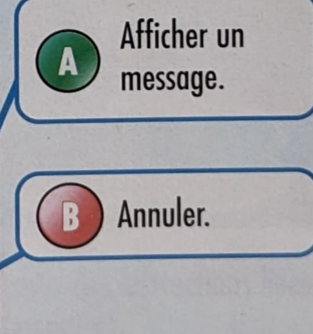


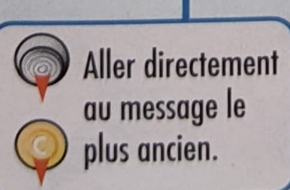
Panneau d'affichage de la ville

Tout le monde peut écrire un message sur le panneau d'affichage. Le panneau peut contenir jusqu'à 15 messages. Les anciens messages sont automatiquement remplacés par les nouveaux. Une fois un message affiché, il ne peut plus être effacé, alors attention à ce que vous écrivez ! Tous les événements se produisant en ville sont signalés sur le panneau. Alors, pensez à le consulter régulièrement !

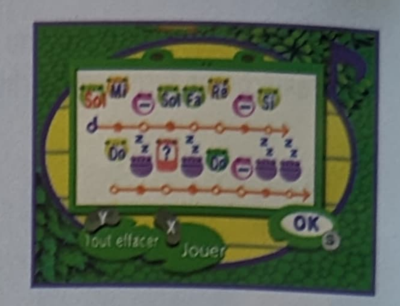




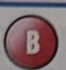




Panneau de mélodie



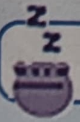
Vous pouvez composer et changer l'air qui est joué toutes les heures dans votre ville et à chaque fois que vous parlez aux autres habitants. Appuyez sur START/PAUSE et choisissez OUI pour utiliser la musique que vous avez composée. Ou choisissez JETER! pour annuler vos changements. Lorsque vous changez l'air, la musique précédente est effacée. Appuyez sur START/PAUSE pour sortir de l'**écran du panneau de mélodie**.

   Déplacer le curseur.

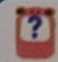
 Effacer l'air de la ville.

 Jouer l'air de la ville.

 Changer une note.

 Mettre en sommeil.

 Allonger la durée d'une note.

 Jouer une note au hasard.



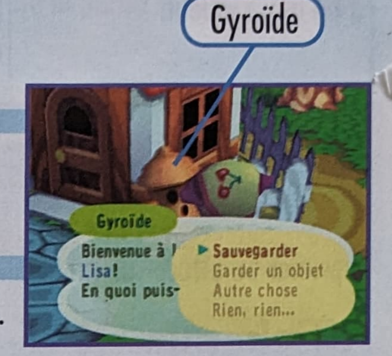




Gyroïdes et sauvegarde d'une partie

Sauvegarder

Avant d'arrêter de jouer, pensez toujours à parler au Gyroïde devant votre maison pour sauvegarder votre partie. Vous ne pouvez sauvegarder que sur la Memory Card (carte mémoire) avec laquelle vous avez commencé votre partie. Vous ne pouvez pas copier ces données sur une autre Memory Card (carte mémoire).



Sauvegarder et quitter

Sauvegarde votre partie et retourne à l'**écran titre**.

Sauvegarder et continuer

Sauvegarde votre partie et continue là où vous vous étiez arrêté.

- Pour sauvegarder les données du jeu ANIMAL CROSSING, il faut au moins 57 blocs de mémoire libres et 1 fichier sur la Memory Card (carte mémoire).
- Il faut 1 bloc de mémoire libre pour sauvegarder les données NES (sans compter les données d'ANIMAL CROSSING).

Note

Ne retirez pas la Memory Card (carte mémoire) pendant la sauvegarde. Ceci pourrait corrompre les données sauvegardées et vous contraindre à tout recommencer depuis le début.



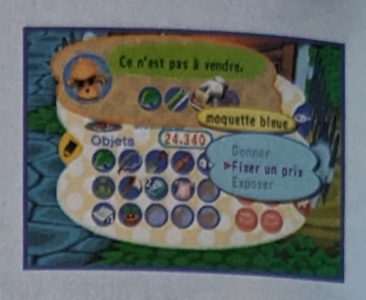


Veuillez vous reporter au mode d'emploi de la NINTENDO GAMECUBE pour des instructions liées au formatage et à l'effacement de fichiers de la Memory Card (carte mémoire).

L'horloge interne de la NINTENDO GAMECUBE calcule le temps écoulé depuis votre dernière partie. Le fait de changer la date et l'heure de la NINTENDO GAMECUBE (voir page 82 du mode d'emploi de la NINTENDO GAMECUBE) modifiera le calcul du temps écoulé dans le jeu.

Garder un objet

Choisissez un objet dans votre **écran d'inventaire** et faites-le glisser vers votre Gyroïde. Vous pouvez laisser jusqu'à quatre objets à votre Gyroïde. Les objets gardés par le Gyroïde peuvent être vus ou achetés par les autres joueurs.



Donner	Fixer un prix	Exposer
Donner gratuitement un objet à un autre joueur.	Vendre l'objet à un autre joueur. Vous fixez le prix de vente.	Exposer vos objets. Personne ne pourra les prendre.

Ma porte...

Imprimer ou effacer un motif sur la porte.

Afficher un motif

Imprimer un motif sur la porte.

Enlever motif

Effacer le motif sur la porte.



Rédiger message

Vous pouvez rédiger un message d'accueil personnel que les autres joueurs verront s'ils vous rendent visite quand vous êtes absent. (Voir page 8 pour savoir comment écrire un message.)

Boîte aux lettres

Toutes les lettres que vous recevez arrivent dans votre boîte aux lettres. L'enveloppe sur la boîte aux lettres clignote quand vous avez du courrier.



Courrier



Visiter la ville d'un ami !

Chaque ville est unique. En visitant d'autres villes, vous remarquerez que l'agencement des maisons et leurs habitants sont différents. Si vous souhaitez rencontrer d'autres gens et voir de nouveaux lieux, vous pouvez visiter une autre ville en empruntant la Memory Card (carte mémoire) contenant les données de la ville d'un ami. Il existe deux façons de se rendre dans une autre ville.

Parler à Lazare

Si vous souhaitez vous rendre dans une autre ville, allez à la gare et parlez à Lazare, le chef de gare.

Avant de partir, vérifiez que l'horloge du jeu ANIMAL CROSSING et celle de la NINTENDO GAMECUBE sont à peu près synchronisées et que l'écart entre votre ville de départ et celle d'arrivée n'est pas trop grand. Dans le cas contraire, vos navets pourraient pourrir ou un objet que vous avez envoyé pourrait ne pas atteindre sa destination.

Qu'y a-t-il de différent dans les autres villes ?



Les habitants



Les objets vendus chez Tom Nook



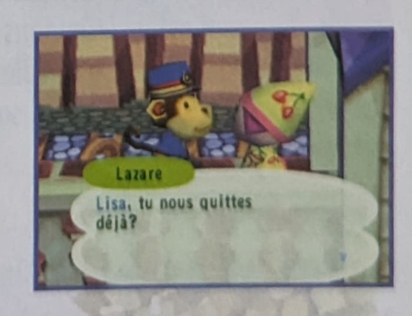


Les fruits dans les arbres

Cherchez les autres différences. Certaines choses peuvent être semblables d'une ville à l'autre.

Rentrer à la maison

Quand vous êtes prêt à rentrer, allez à la gare et parlez à Lazare. Une fois de retour chez vous, n'oubliez pas de parler à votre Gyroïde pour sauvegarder votre partie !





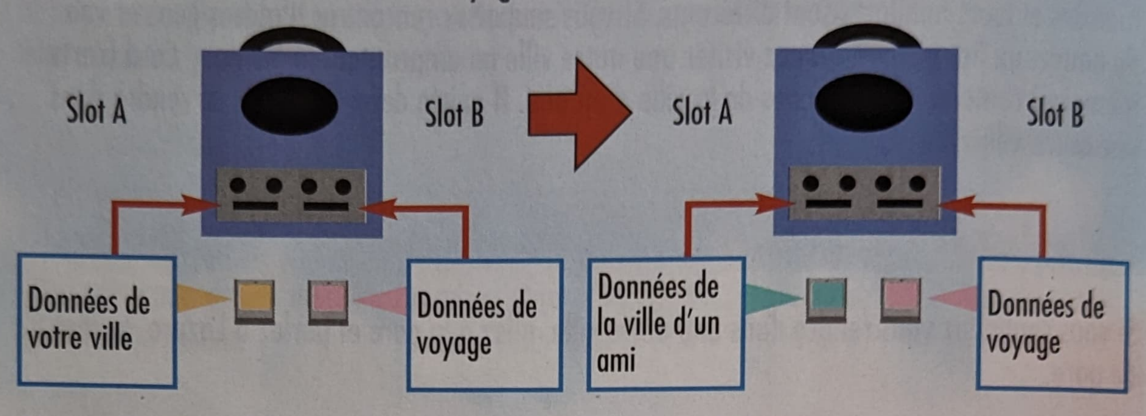
Note

Si, en rentrant, vous appuyez sur le bouton RESET ou si vous quittez la partie sans sauvegarder, vous perdrez toutes les clochettes et tous les objets que vous aviez acquis. De retour chez vous, n'oubliez donc pas de parler à votre Gyroïde pour sauvegarder votre partie !



Méthode de voyage n°1

Cette méthode nécessite deux Memory Cards (cartes mémoire), l'une contenant les données de votre ville et l'autre les données de voyage.



Etape n°1 : Créer les données de voyage

Parlez à Lazare et créez les « **données de voyage** » sur la Memory Card (carte mémoire) dans le Slot B. (Ceci nécessite 3 blocs libres.) Les données de votre ville sont sauvegardées automatiquement.

Etape n°2 : Visiter la ville d'un ami

Insérez la Memory Card (carte mémoire) contenant les données de la ville d'un ami dans le Slot A, et dans le Slot B la Memory Card (carte mémoire) contenant vos données de voyage. Vous êtes prêt à visiter la ville d'un ami !

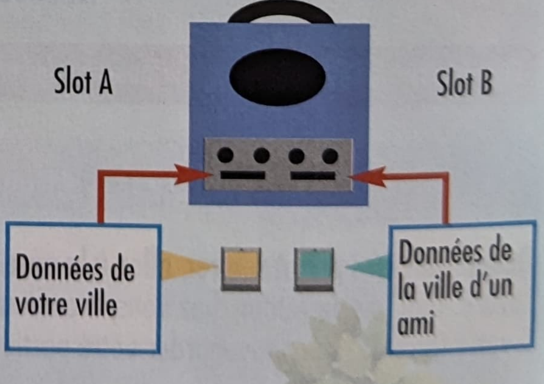
A chaque nouveau départ, vos anciennes données de voyage sont automatiquement remplacées par les nouvelles.

Méthode de voyage n°2

Cette méthode nécessite deux Memory Cards (cartes mémoire), l'une contenant les données de votre ville et l'autre les données de la ville d'un ami.

Etape n°1 : Charger les données de votre ville

Si vous parlez à Lazare alors que la Memory Card (carte mémoire) contenant les données de la ville d'un ami est insérée dans le Slot B, le train vous conduit jusqu'à la ville de votre ami. Les données de votre ville sont sauvegardées automatiquement.



Etape n°2 : Se rendre dans la ville d'un ami

Le train vous conduira jusqu'à la ville de votre ami. Profitez bien de votre séjour !







Connexion avec le câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE

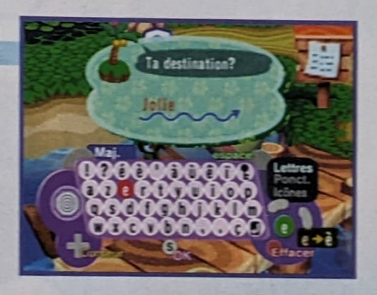
Ce jeu est conçu pour fonctionner avec la console portable Game Boy Advance. Pour connecter la Game Boy Advance à la NINTENDO GAMECUBE, vous avez besoin d'un câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE™ (vendu séparément). Pour plus d'informations sur la connexion, consultez les instructions d'utilisation livrées avec le câble. Reportez-vous également à la page 37 du présent manuel pour savoir comment connecter la NINTENDO GAMECUBE à la Game Boy Advance.

Lorsque vous éteignez la Game Boy Advance (interrupteur sur OFF), toutes les donnés du jeu ANIMAL CROSSING contenues sur la Game Boy Advance sont effacées. Voir page 36 pour plus d'informations. Aucune cartouche de jeu n'est nécessaire pour télécharger des données sur la Game Boy Advance.

Explorez une île tropicale ! (NINTENDO GAMECUBE)

Parlez à l'Amiral

Allumez la Game Boy Advance, connectez-la à la NINTENDO GAMECUBE puis allez sur le ponton près de la plage. Vous y trouverez l'Amiral, attendant de vous emmener sur une île tropicale. (Vous aurez la possibilité de donner un nom à cette île, lors de votre première visite.)



Une fois sur l'île...

Rendez visite à la personne qui y vit, allez à la pêche, attrapez des insectes ou décorez votre cabane. C'est toujours l'été sur votre île tropicale, donc il est toujours agréable d'y faire un tour quand il fait mauvais temps dans votre ville.



Vous pouvez également imprimer un motif sur le drapeau de l'île.

Quand vous êtes prêt à rentrer...

Pour rentrer dans votre ville, parlez simplement à l'Amiral. Une fois de retour chez vous, n'oubliez pas de parler à votre Gyroïde pour sauvegarder votre partie !



En sauvegardant les données de votre ville, vous sauvegardez également les données de votre île.

Traversez l'océan et allez sur une île ! (Game Boy Advance)

En quittant l'île pour rentrer chez vous, vous pouvez sauvegarder les données de votre île sur votre Game Boy Advance. Ainsi, vous pouvez observer ce qui s'y passe quand vous n'êtes pas là.



Commandes (Game Boy Advance)

Bouton B
Zoom arrière
Mode Link

Bouton A
Toucher
Zoom avant

Manette ✚
Déplacer le curseur

START

Voir page 36 pour plus d'informations sur le **mode veille.**



SELECT
Mode veille

Vue normale

Zoom avant



Jouer avec les habitants de l'île

Utilisez la manette ✚, tout en faisant un zoom avant, pour déplacer le curseur et appuyez sur le bouton A pour effectuer différentes actions. Regardez ce qui se passe quand vous faites plaisir à la personne qui habite sur l'île !

Toucher la personne qui habite l'île



Tu me regardes ?

Toucher un objet



Ramassez-le et déplacez-le.

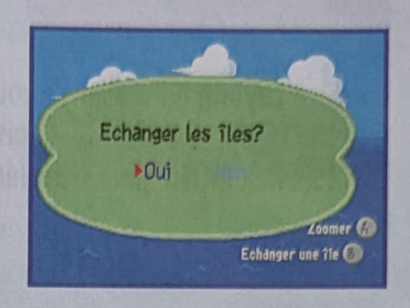
Toucher la cabane



Il y avait quelqu'un à l'intérieur !

Echanger son île contre celle d'un ami

Connectez deux Game Boy Advance entre elles grâce au câble Game Boy Advance Game Link pour échanger votre île contre celle d'un ami.



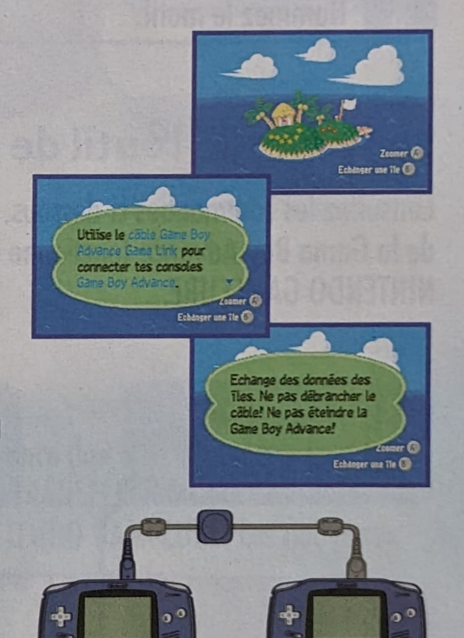
Utiliser un câble Game Boy Advance Game Link

Equipement nécessaire :

- Deux consoles Game Boy Advance
- Un câble Game Boy Advance Game Link

Echanger des îles

1. Appuyez sur le bouton B, en vue normale de l'île, pour échanger votre île contre celle d'un ami.
2. Choisissez OUI pour afficher un écran comme celui de droite. Lorsque cet écran s'affiche, reliez les deux consoles entre elles en branchant le câble Game Link dans le connecteur d'extension externe (EXT) des Game Boy Advance.
3. Une fois les consoles connectées, suivez les instructions à l'écran et procédez à l'échange.
4. Quand l'échange est terminé, suivez les instructions à l'écran et déconnectez le câble Game Boy Advance Game Link.



Quelques instructions concernant l'utilisation du câble Game Boy Advance Game Link

Dans les cas suivants, la connexion peut échouer, créer une erreur ou effacer les données sauvegardées sur votre Game Boy Advance :

- Si vous utilisez un autre câble que le câble Game Boy Advance Game Link.
- Si le câble Game Boy Advance Game Link n'est pas correctement inséré dans la Game Boy Advance.
- Si le câble Game Boy Advance Game Link est retiré pendant un transfert de données.
- Si un câble Game Boy Advance Game Link supplémentaire est connecté.
- Si trois consoles Game Boy Advance, ou plus, sont connectées entre elles.
- Si le câble Game Boy Advance Game Link est retiré avant que cette instruction n'apparaisse à l'écran.
- Si une cartouche est insérée alors que la Game Boy Advance est allumée.



Créer vos propres motifs sur la Game Boy Advance !

Parlez à Layette à l'atelier de couture. Votre Game Boy Advance doit être allumée et connectée à la NINTENDO GAMECUBE. Choisissez TRANSFERER OUTIL pour transférer l'outil de création ou TRANSFERER MOTIF pour transférer vos motifs depuis votre Game Boy Advance.

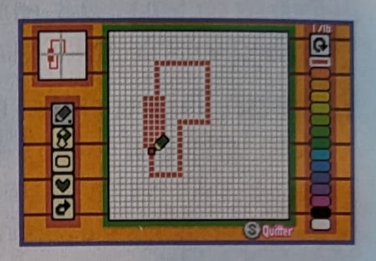
Transférer l'outil

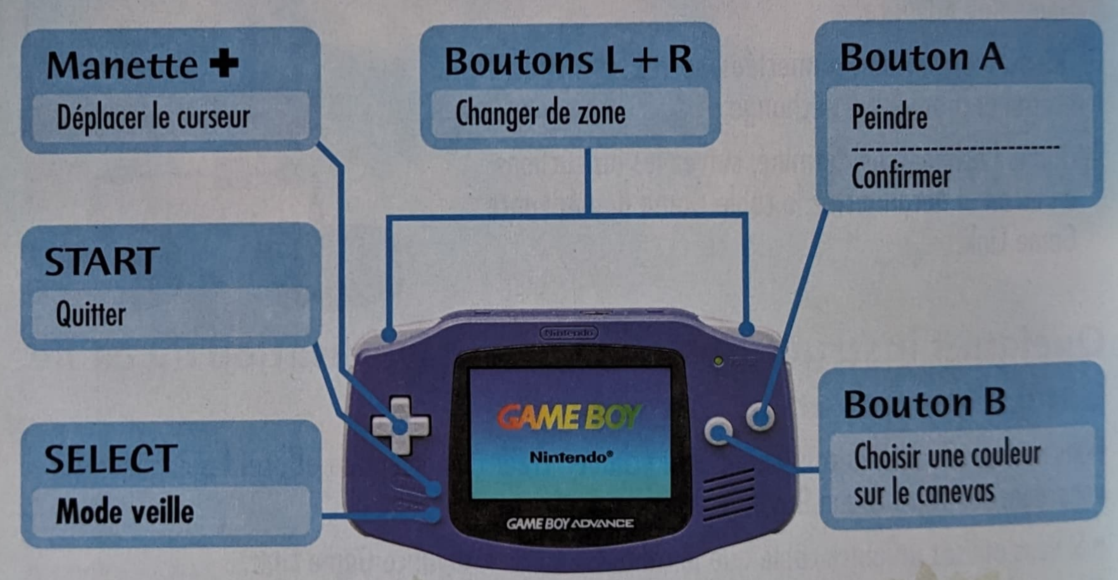
1. Sélectionnez un emplacement pour enregistrer votre motif.
2. Concevez le motif.
3. Nommez le motif.

Vous devez d'abord transférer l'outil de création vers votre Game Boy Advance. Les motifs que vous possédez seront également transférés. Suivez les mêmes étapes que sur la NINTENDO GAMECUBE pour créer un nouveau motif.

Se servir de l'outil de création

Consultez les commandes ci-dessous. L'outil de création de la Game Boy Advance fonctionne comme celui de la NINTENDO GAMECUBE.



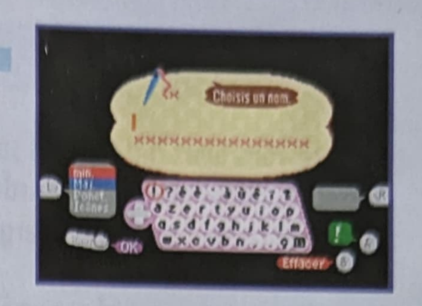


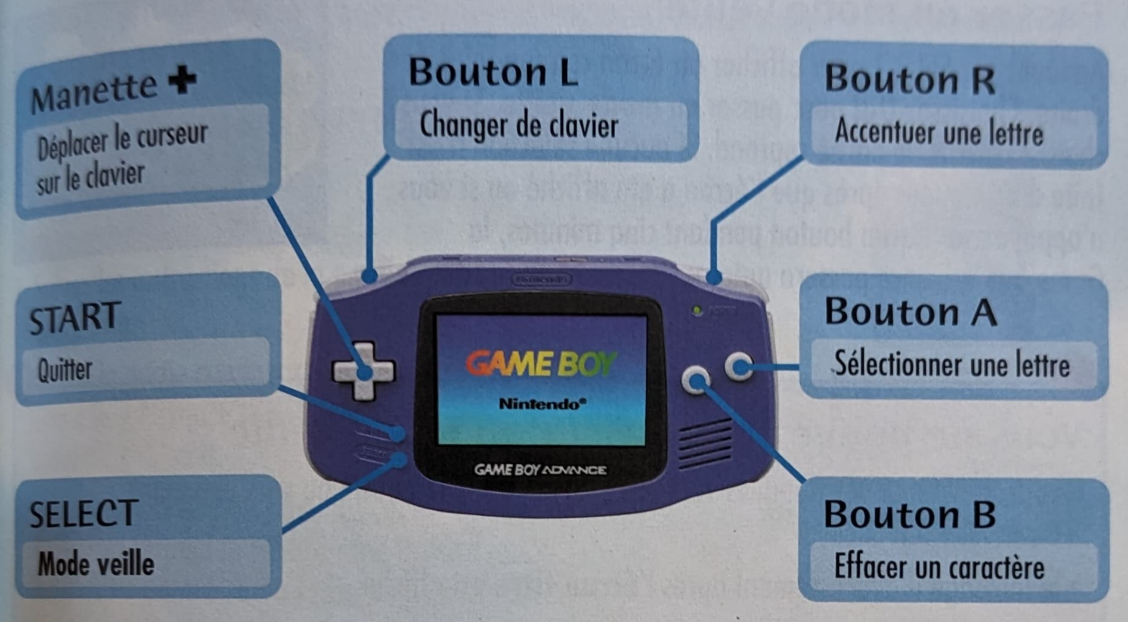
Voir page 36 pour plus d'informations sur le **mode veille**.



Nommer un motif

Suivez les indications ci-dessous pour entrer des caractères. Suivez les mêmes étapes que sur la NINTENDO GAMECUBE.

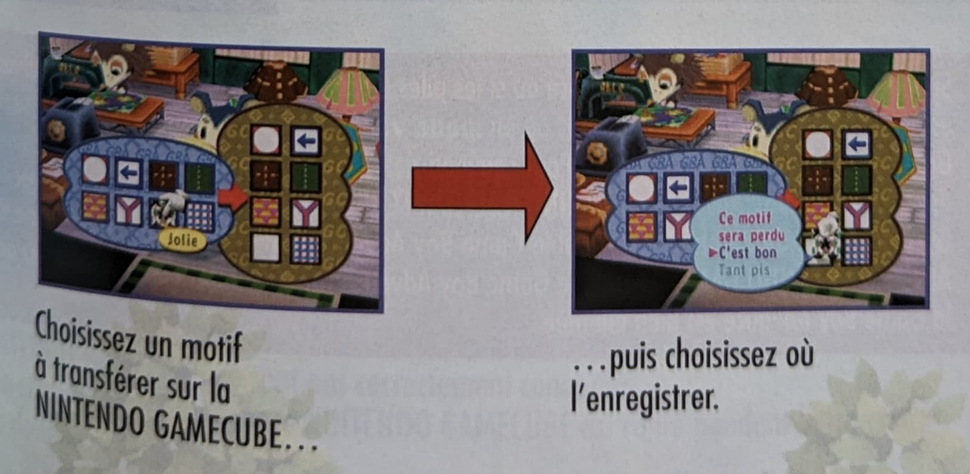




Voir page 36 pour plus d'informations sur le **mode veille.**

Transférer des motifs

Parlez à Layette à l'atelier de couture. Votre Game Boy Advance doit être allumée et connectée à la NINTENDO GAMECUBE. Sélectionnez AUTRE CHOSE puis TRANSFERER MOTIF. Les motifs créés sur la Game Boy Advance seront transférés sur la NINTENDO GAMECUBE. Les nouveaux motifs sont enregistrés dans votre liste de motifs de l'**écran d'inventaire**.



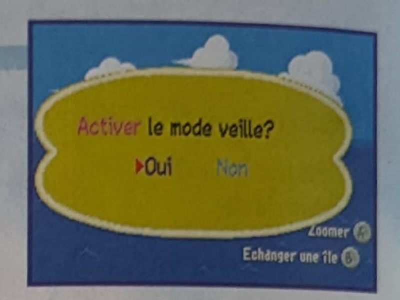
Choisissez un motif à transférer sur la NINTENDO GAMECUBE…

…puis choisissez où l'enregistrer.

Mode veille

Lorsque vous avez fini de vous servir de votre Game Boy Advance, appuyez sur SELECT pour passer en **mode veille**. En **mode veille**, la console reste allumée, mais l'écran s'éteint pour réduire la consommation d'énergie.

Passer en mode veille

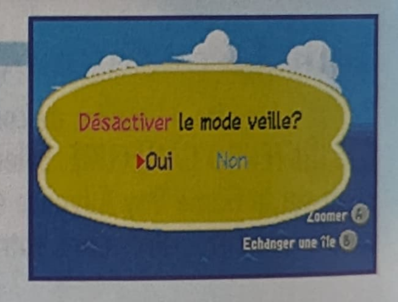


Appuyez sur SELECT pour afficher un écran comme celui de droite. Choisissez OUI pour passer en **mode veille**. Si vous choisissez NON, la partie reprend. Si aucune sélection n'est faite dix secondes après que l'écran a été affiché ou si vous n'appuyez sur aucun bouton pendant cinq minutes, la Game Boy Advance passera automatiquement en **mode veille**.

Vous ne pouvez pas passer en mode veille si…

- vous transférez des données vers une NINTENDO GAMECUBE ou vers une autre Game Boy Advance.
- le message d'avertissement après l'**écran titre** est affiché.
- le jeu passe d'un écran à un autre.

Revenir au jeu



En **mode veille**, appuyez simultanément sur le bouton L et sur SELECT pour afficher un écran comme celui de droite. Choisissez OUI pour revenir à la partie ou NON pour repasser en **mode veille**.

Note

Si vous éteignez la Game Boy Advance ou si les piles s'épuisent alors que la Game Boy Advance est sous tension (interrupteur sur ON) ou en **mode veille**, toutes les données contenues sur la Game Boy Advance seront perdues. Pour sauvegarder votre progression, transférez les données de votre Game Boy Advance sur la NINTENDO GAMECUBE et sauvegardez votre partie avec le Gyroïde. Avant de déconnecter un câble Game Boy Advance Game Link ou un câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE d'une Game Boy Advance contenant des données, vérifiez que la Game Boy Advance est bien allumée.



Connecter la NINTENDO GAMECUBE à la Game Boy Advance

Equipement nécessaire :

1 console NINTENDO GAMECUBE
1 disque de jeu ANIMAL CROSSING
1 console Game Boy Advance
1 câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE

Se connecter :

1. Suivez les instructions de la page 4 pour commencer une partie.
2. Quand la partie commence, connectez le câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE au port manette 2, 3 ou 4.
3. Allumez la Game Boy Advance (interrupteur sur ON). Connectez ensuite le câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE à la Game Boy Advance.
4. Voir pages 31 – 36 pour plus d'informations.



Le câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE fonctionne tant qu'il est connecté au port manette 2, 3 ou 4.

Ne connectez pas de câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE ou de Game Boy Advance que vous n'utilisez pas.

Instructions sur la connexion :

Dans les cas suivants, la connexion peut échouer, créer une erreur ou effacer les données sauvegardées sur votre Game Boy Advance :

- Si vous utilisez un autre câble que le câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE.
- Si une cartouche est insérée dans la Game Boy Advance.
- Si le câble n'est pas correctement connecté.
- Si le câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE, la Game Boy Advance et la NINTENDO GAMECUBE ne sont pas correctement connectés.
- Si le câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE est retiré pendant le transfert des données.
- Si la NINTENDO GAMECUBE ou la Game Boy Advance est éteinte pendant le transfert de données ou si le bouton RESET de la NINTENDO GAMECUBE est enfoncé.



Instructions sur la Memory Card (carte mémoire) NINTENDO GAMECUBE

La Memory Card (carte mémoire) est une unité portative de stockage de données conçue spécifiquement pour la NINTENDO GAMECUBE. La plupart des jeux nécessitent une carte mémoire pour sauvegarder les paramètres, les statistiques, les personnages, la progression de votre partie, etc.

Les Memory Cards (cartes mémoire) NINTENDO GAMECUBE vous permettent de sauvegarder jusqu'à 59 ou 251 blocs de données de jeu (suivant la carte que vous utilisez).
La Memory Card 59 (carte mémoire 59) vous permet de sauvegarder jusqu'à 59 blocs, tandis que la Memory Card 251 (carte mémoire 251) permet de sauvegarder jusqu'à 251 blocs de données de jeu.

Le nombre de blocs nécessaires à la sauvegarde d'une partie varie d'un jeu à l'autre. Vous ne pourrez charger ou sauvegarder des données qu'avec les jeux conçus pour être utilisés avec une Memory Card (carte mémoire).

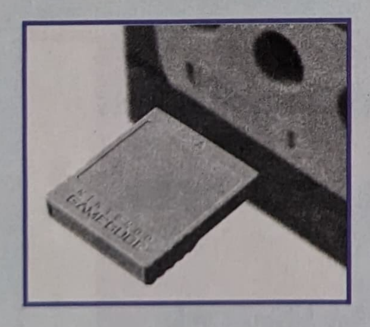
ANIMAL CROSSING nécessite 57+ blocs pour être sauvegardé.



Les jeux NINTENDO GAMECUBE compatibles avec les Memory Cards (cartes mémoires) comportent cette icône sur leur emballage.

Veuillez lire attentivement le manuel d'instructions de la NINTENDO GAMECUBE avant d'utiliser cet accessoire.

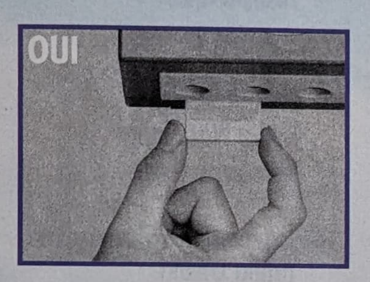
Pour utiliser une Memory Card (carte mémoire), insérez-la dans le Slot A ou le Slot B de votre console NINTENDO GAMECUBE (voir l'illustration ci-dessous). Veuillez consulter la page 27 du présent manuel pour de plus amples informations sur la sauvegarde des données de jeu.

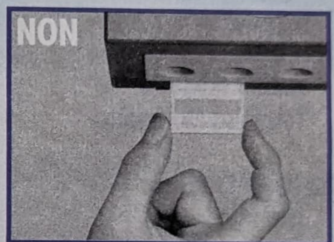


Une étiquette autocollante est incluse avec la Memory Card (carte mémoire). Vous pouvez y inscrire des informations sur les données de jeu que vous sauvegardez.

Précautions d'emploi de la Memory Card (carte mémoire)

- Ne touchez pas les broches. Ne laissez pas de poussière, de saletés ou d'autres corps étrangers s'y déposer.
- N'insérez ou ne retirez pas la Memory Card (carte mémoire) pendant que vous copiez, effacez ou déplacez des données : vous pourriez l'endommager ou endommager votre console, voire causer la perte des données contenues sur cette carte mémoire.
- Assurez-vous que la Memory Card (carte mémoire) est bien insérée dans le Slot A ou B.





NINTENDO GAMECUBE™ Memory Card 59 (carte mémoire 59) en accord avec :

NINTENDO GAMECUBE™ Memory Card 251 (carte mémoire 251) en accord avec :

- Directive JOUET (88/378/EEC)
- Directive CEM (89/336/EEC)



LGA tested

Nintendo D-63760 Großostheim

AGES 8 AND UP. 8 JAHRE UND ÄLTER. 8 ANS ET PLUS. 8 JAAR EN OUDER. PARA EDADES DE 8 EN ADELANTE. ΗΛΙΚΙΑ ΑΝΩ ΤΩΝ 8. PARA 8 ANOS E ACIMA. FRÅN 8 ÅR. FRA 8 ÅR. YLI 8-VUOTIAILLE. DAGLI 8 ANNI IN SU.

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN. CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING. POR FAVOR, GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ. FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN. GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS. CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.



Crédits

Executive Producer
Satoru Iwata

Producer
Takashi Tezuka

Director
Katsuya Eguchi
Hisashi Nogami

Character Animation
Ryuji Kobayashi

Character Design
Noriko Ikegawa
Yoshihisa Morimoto

Screen Design
Toki Iida

Interior Design
Aya Sumimoto

Field Design
Jun Takamura
Shinko Konishi

Effect Design
Masanao Arimoto

Event Design
Naoki Mori

Design Support
Michiho Hayashi
Kazumi Yamaguchi
Taeko Sugawara
Tomoaki Nakahara
Atsushi Miyagi
Yumi Yoshimi

Sound Director
Kazumi Totaka

Field BGM
Kenta Nagata

Indoor BGM
Toru Minegishi

Event BGM
Shinobu Tanaka

Sound Effects Programming
Taro Bando

Sound Support
Yasushi Ida

Script
Makoto Wada
Kunio Watanabe
Kenshirou Ueda

Programming Director
Yuhiki Otsuki

Programming
Masaru Nii
Kunihiro Komatsu
Gentaro Takaki
Hiromichi Miyake
Kenzo Hayakawa
Shigehiro Kasamatsu
Takamitsu Kuzuhara
Kenji Matsutani
Atsushi Nishiwaki
Takafumi Noma
Masatoshi Ogawa
Atsushi Sakaguchi
Masaro Sakakibara
Makoto Sasaki
Nobuhiro Sumiyoshi
Yoshitaka Takeshita
Hiroshi Umemiya
Yuichi Yamamoto
Shigeki Yoshida

NES Emulator Program
Tomohiro Kawase
Hideaki Shimizu

Technical Support
Takao Sawano
Library Support Team

NOA Localisation Team
English Translation
Tim O'Leary
Scot Ritchey
Bill Trinen
Maki Yamane

English Writing & Editing
Rich Amtower
Nate Bihldorff

Localisation Management
Jeff Miller
Leslie Swan

NOA Engineering Team
Raychole L'Anett
Robert Crombie
Kirk Buchanan
Dan Simpson
Miho Hattori
Sean Sakuma
Randy Shoemake
Andrew Becraft

Debug Support
Hironobu Kakui
Yoshito Yasuda

Debug
Super Mario Club

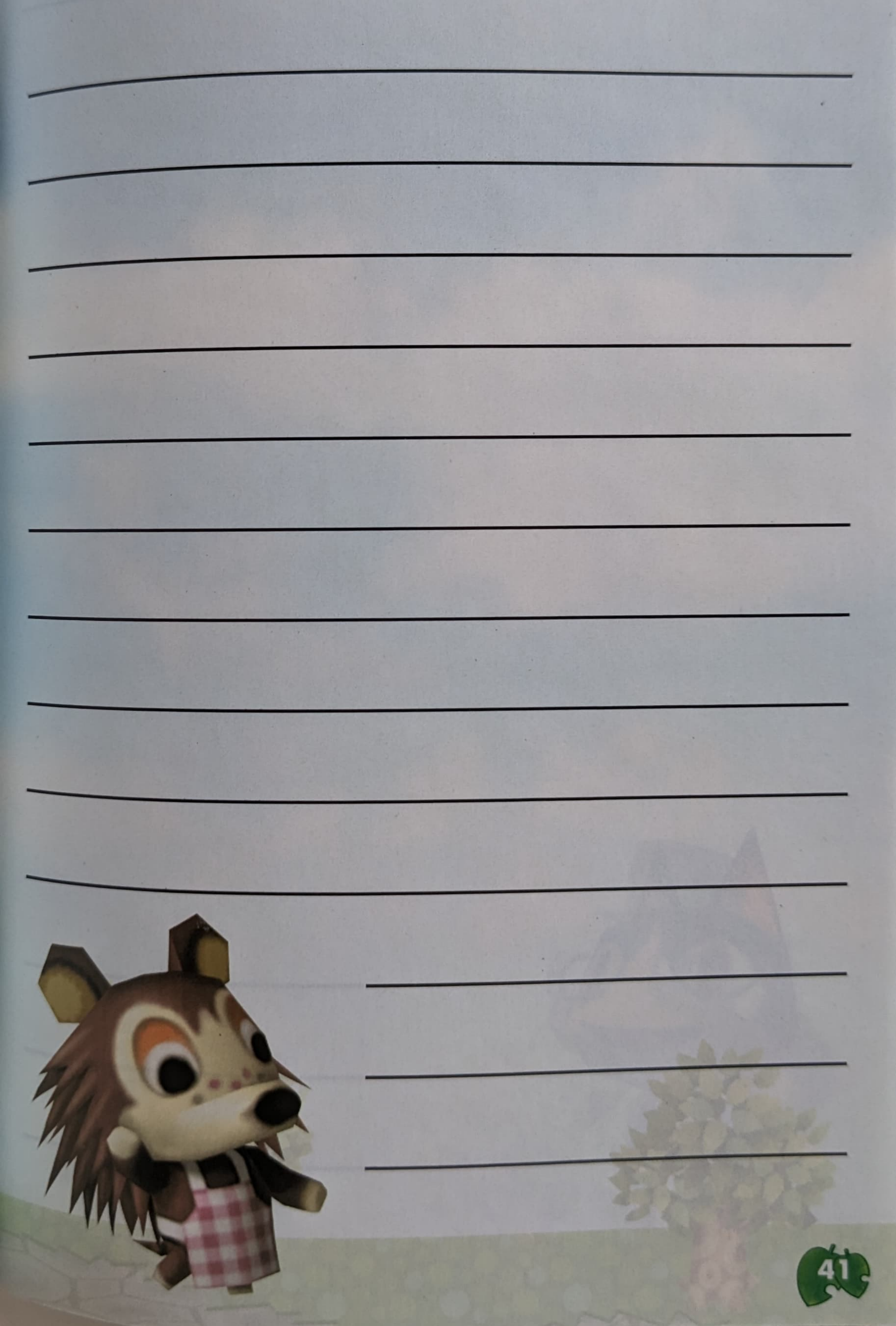
Special Thanks
Toshihiko Nakago
SRD

Manuel NOE
Localisation et mise en page
Thomas Miriel
Zadia Messerli
Silke Sczyrba
Daniela Schmitt
Carolin Fickert
Jens Peppel
Wafaa Harake
Mario Kraus
Nadine Straub
Peter Swietochowski
Manfred Anton
Sabine Möschl
Martin Heyne
Rudi Schnitzer



Mots de passe

Utilisez cet espace pour noter les mots de passe que vous aurez reçus de vos amis, de magazines ou d'autres sources !



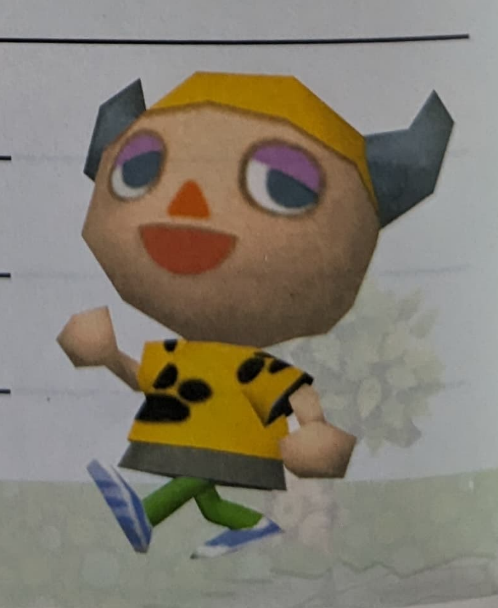
Mots de passe





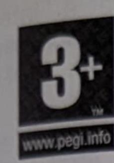
Mots de passe

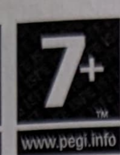
Mots de passe

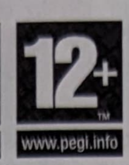


La signalétique PEGI :

Catégories de la signalétique :











Note : il existe des variations locales !

Descripteurs de contenu :



LANGAGE CHOQUANT


DISCRIMINATION


DROGUE


EPOUVANTE


CONTENU SEXUEL


VIOLENCE

Pour plus d'informations sur la signalétique PEGI (Pan European Game Information), veuillez consulter le site :

http://www.pegi.info

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE DE 24 MOIS

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat à l'intérieur de l'Espace Economique Européen, NINTENDO FRANCE Sarl garantit à l'acheteur que ce (cette) console, logiciel ou accessoire est exempt de tout défaut de matériaux et / ou de fabrication à la date de l'achat ; de plus :

- Nintendo, à son entière discrétion et sans aucun frais pour l'acheteur, réparera ou remplacera le produit défectueux, et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement, en particulier au paiement de dommages et intérêts ;
- Cette garantie ne s'appliquera pas si le défaut est dû à la négligence de l'acheteur et / ou de tout tiers, l'usage déraisonnable, la modification, la réparation inappropriée, l'utilisation du produit autrement qu'en conformité avec celle spécifiée dans le manuel d'utilisation de Nintendo, par l'acheteur et / ou par tout tiers ; la garantie ne s'appliquera pas non plus si le défaut du produit est le résultat d'un dommage accidentel.

Il est important de noter que cette garantie est consentie en sus de tous autres droits accordés par la loi que l'acheteur de biens de consommation peut avoir à l'encontre du vendeur détaillant auprès duquel il a acheté le produit. La garantie accordée par Nintendo en vertu de la présente n'affecte pas ces droits, notamment les droits en vertu desquels le vendeur garantit l'acheteur de toutes les conséquences des défauts ou vices cachés du produit vendu.

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter :

SAV Nintendo
24 rue du Fief • ZI de la Mare 2 • BP 9243 • 95 078 Cergy Pontoise Cedex / France
e mail : sav@nintendo.fr • site internet: www.nintendo.fr
tel : 0134 4015 61 • fax: 0139 09 0141

Lors de l'envoi du produit au SAV Nintendo merci d'utiliser l'emballage d'origine, d'inclure une description du défaut et de joindre à votre envoi, une copie de votre preuve d'achat (ticket de caisse obligatoire) indiquant la date dudit achat.

Si les vingt-quatre mois indiqués au premier paragraphe se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, le SAV Nintendo pourra néanmoins être disposé à réparer ou remplacer le produit, aux frais de l'acheteur.

Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter :

SAV Nintendo
Coordonnées ci-dessus mentionnées

Pour toute information sur les consoles Nintendo, les jeux, les news, les previews, pour faire partie du club Nintendo online, visitez le site web officiel de Nintendo France à l'adresse suivante :

www.nintendo.fr

[0703/NFR/GCN]

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO ?

APPELEZ-NOUS !

SOS NINTENDO
08.92.68.77.55*
7 jours / 7 – 24 heures / 24

Par Minitel : **3615 NINTENDO****

Par Courrier : NINTENDO France
Service Consommateurs
6 Bd de l'Oise
95031 Cergy Pontoise Cedex

* 0,34 Euro / mn – France Métropolitaine uniquement
** 0,35 Euro / mn

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE DE 24 MOIS

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat à l'intérieur de l'Espace Economique Européen, Nintendo Benelux B.V. garantit l'acheteur contre tout défaut de matériaux et/ou de fabrication de ce produit Nintendo existant à la date de l'achat ; Cette garantie est soumise aux conditions suivantes :

- Nintendo, à son entière discrétion et sans aucun frais pour l'acheteur, réparera ou remplacera le produit défectueux, et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement, en particulier au paiement de dommages et intérêts ;
- Cette garantie ne s'appliquera pas si le défaut est dû à la négligence de l'acheteur et/ou de tout tiers, l'usage déraisonnable, la modification, la réparation inappropriée, l'utilisation du produit autrement qu'en conformité avec celle spécifiée dans le manuel d'utilisation de Nintendo, par l'acheteur et/ou par tout tiers ; la garantie ne s'appliquera pas non plus si le défaut du produit est le résultat d'un dommage accidentel.

Il est important de noter que cette garantie est consentie en sus de tous autres droits accordés par la loi que l'acheteur de biens de consommation peut avoir à l'encontre du vendeur détaillant auprès duquel il a acheté le produit. La garantie accordée par Nintendo en vertu de la présente n'affecte pas ces droits.

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter :

Nintendo Benelux B.V.
Belgium Branch, Frankrijklei 31 – 33, B – 2000 Anvers
tel : 03-2 24 76 83 (du lundi au vendredi, entre 11.00 et 17.00 heures)

Lors de l'envoi du produit à Nintendo Benelux B.V. merci d'utiliser l'emballage d'origine, d'inclure une description du défaut et de joindre à votre envoi une copie de votre preuve d'achat indiquant la date dudit achat.

Si les vingt-quatre mois indiqués au premier paragraphe se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, Nintendo Benelux B.V. pourra néanmoins réparer ou remplacer le produit.

Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter :

Nintendo Benelux B.V.
Belgium Branch, Frankrijklei 31 – 33, B – 2000 Anvers
tel : 03-2 24 76 83 (du lundi au vendredi, entre 11.00 et 17.00 heures)

[0503/NBE-FR/GCN]

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO ?

APPELLE LE NINTENDO HELPDESK !

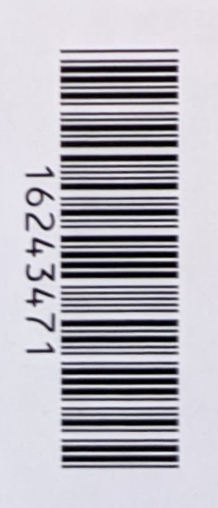
Aussi géant soit un jeu, c'est tout de suite un peu moins drôle quand tu te retrouves bloqué. Pour t'éviter ce genre de mésaventure il n'y a qu'une chose à faire : appelle le Nintendo Helpdesk !

Belgique :

0900 - 10800 (0,45 Euro par min.)

Des astuces et des informations sur les principaux jeux, 24h/24h via un répondeur et la possibilité de parler avec un spécialiste du lundi au vendredi de 10.00 à 18.00 heures.





France:
Nintendo France SARL
Immeuble "Le Montaigne" 6 Bd de L'Oise
95031 Cergy Pontoise Cedex
www.nintendo.fr

Suisse:
Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

Belgium, Luxembourg:
Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch
Frankrijklei 31 – 33, B-2000 Antwerpen
www.nintendo.be

IMPRIME EN ALLEMAGNE